

LIBERATOR

ME ENCARAMÉ A UN ÁRBOL Y ESPERÉ A QUE ALGUNO DE LOS SOLDADOS QUE SE MOVÍAN POR EL BOSQUE PASARA JUNTO A MÍ.

AL POCO RATO SE ACERCO UNO, CON UN ASPECTO DE OFICIAL ALIEN, CAÍ SOBRE EL, LE ARREBATE EL ARMA, Y LE OBLIGUE A QUE ME CONTARA QUE ES LO QUE ESTABA OCURRIENDO.

ASÍ ME ENTERÉ QUE LA OCUPACIÓN HA SIDO RÁPIDA Y EFICAZ; NINGUN CENTRO MILITAR TERRESTRE HABÍA DETECTADO NADA ANORMAL EN SUS RADARES HASTA QUE YA ERA DEMASIADO TARDE; TODA RESISTENCIA HABÍA SIDO BARRIDA Y SOLO PEQUEÑOS GRUPOS DESORGANIZADOS TRATABAN DE RESISTIR AL INVASOR.

SUPE TAMBIEN QUE LA DEFENSA DEL CUARTEL GENERAL ENEMIGO SE HABIA ORGANIZADO EN TRES NIVELES, CADA UNO DE LOS CUALES ERA DEFENDIDO POR UN TIPO DISTINTO DE SOLDADO: LOS DE SUPERFICIE, ENTRENADOS PARA COMBATIR BAJO CUALQUIER SITUACION ATMOSFERICA, Y VESTIDOS DE MANERA TRADICIONAL PARA NO LEVANTAR RECELOS, IBAN ACOMPAÑADOS DE PERROS DISPUESTOS A ACABAR CON CUALQUIER REBELDE. EL SEGUNDO NIVEL OCUPABA LA RED DE ALCANTARILLADO, DONDE INVASORES BIEN ADAPTADOS A LA OSCURIDAD PATRULLABAN INCESANTEMENTE POR LAS GALERIAS. MAS ABAJO AUN, SE ENCONTRABA EL GRAN COMPLEJO DE CONTROL DONDE SE HABIA INSTALADO EL ORDENADOR CENTRAL Y SE ALMACENABA TODO EL EQUIPO; LA DEFENSA DE ESTE RECINTO SE HALLABA EN MANOS DE ROBOTS AUTOMATIZADOS. CONTROLANDO CADA NIVEL, E IMPIDIENDO EL PASO AL SIGUIENTE, SE ENCONTRABAN LOS TRANSMUTADORES DE ENLACE, ESTRUCTURAS BLINDADAS, QUE CON UN CERTERO DISPARO EN SU UNICO PUNTO DEBIL, NOS LANZARIAN AL SIGUIENTE NIVEL, PERO QUE DE FALLAR, CONTRAATACARIAN REENVIANDONOS AL LUGAR DE PARTIDA. AL FINAL DEL ULTIMO NIVEL SE LOCALIZABA, EL GRAN CEREBRO QUE DIRIGE LA INVASION, SIN EL CUAL LAS TROPAS SE DESORGANIZARIAN Y PODRIAN SER FACILMENTE DERROTADAS.

EN ESE MOMENTO VI CLARA MI MISION, DEBIA INTRODUCIRME EN LO MAS PROFUNDO DEL CUARTEL GENERAL ENEMIGO Y DESTRUIRLO. PARA LOGRARLO, DISPONIA DEL

POTENTE SUBFUSIL AMETRALLADOR DE TIRO RAPIDO Y MUNICION ILIMITADA QUE ACABA-BA DE ARREBATAR AL ENEMIGO, Y DE ALGUNOS OBJETOS DISEMINADOS POR EL CAMBIO QUE PROPORCINOARIAN AYUDAS COMO RE-POSICION DE VIDAS, AUMENTO DE POTENCIA DE TIRO, DEL NUMERO DE DISPAROS, DES-TRUCCION DE TODOS LOS ENEMIGOS A LA VISTA Y ALIMENTOS, PERO ESTOS DESAFORTU-NADAMENTE, ERAN TOXICOS PARA LOS HUMANOS.

CONTROL DEL PROGRAMA:

TECLAS REDEFINIBLES

(INICIALMENTE Q A O P Y BARRA ESPACIA-DORA).

JOYSTICK

CAMBIO DE COLOR (SOLO EN MENUS INICIA-LES).

SPECTRUM: PULSA 0

MSX: PULSA STOP

INSTRUCCIONES DE CARGA:

SPECTRUM CASSETE: TECLEA LOAD "" Y PUL-SA ENTER.

SPECTRUM +3: SELECCIONA OPCION CARGA-DOR Y PULSA INTRO.

AMSTRAD CASSETE: PULSA CTRL Y LA TECLA PEQUEÑA INTRO SIMULTANEAMENTE.

AMSTRAD DISCO: TECLEA RUN "DISC" Y PUL-SA RETURN.

MSX: TECLEA RUN "CAS:".

FABRICADO EN ESPAÑA BAJO LICENCIA POR PROEIN SOFT LINE.
PROHIBIDA LA REPRODUCCION, TRANSMISION, ALQUILER O PRESTAMO DE
ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION EXPRESA DE PROEIN, S.A.
PROEIN SOFT LINE, MARQUES DE MONTEAGUDO, 22, BAJO - 28028 MADRID